Nintendo Wi-Fi Connection
企画検討用ガイドライン for DS

Ver 1.3.2

任天堂株式会社発行

目次

改訂履歴

版	改訂日	改　訂　内　容
1.3.2	2009- 2-13	2 (1)の項目の文面を修正、実装が必要な内容を明確にした 2 (6)の項目に除外条件を追記 2 (8)の項目（DSi ウェアの注意点）を追加
1.3.1	2008-10-11	1.3 文面を修正 2 (1)の項目にマッチメイクの相手にライバルを含めても良い事を追記 2 (2)の項目を追加 3.2 「友達登録鍵」を「友達コード」に変更 3.5 文面を修正、(3)の項目を追加 4.1.2 フリーワード式の音声の送受信について追加/変更 4.4.1 (2)の項目を【ランク A】に変更、条件を追記 4.4.2 (4)の項目を【ランク A】に変更、条件を追記 5.1.2 友達、ライバルとのマッチメイク の項目を追加 5.2 文面を修正
1.3.0	2007-11-1	4.1.2 フリーワード式に画像を追加 4.2.1 ユーザーが作成したデータを交換する場合の注意を追加
1.2.0	2007-10-3	タイトルに「for DS」を追加 2　(1)の項目の曖昧な表現を修正 3.1　DS ワイヤレス通信を DS ワイヤレスプレイに変更、および除外条件を追記 3.2　以下を満たすことを推奨します。→　以下を満たす必要があります。　に修正 3.4　(2)の項目の文面を修正 4.1.2　フリーワード式に音声通信を追加 4.2.2　(3)の項目を(4)に変更および内容を変更、(4)の項目を(5)に変更およびランクＢに変更、(5)の項目を(3)に変更 4.2.3　(2)の項目の内容を変更、(3)の項目をランクＢに変更 4.4.2　(2)の項目で表と文面にあった矛盾を修正
1.1.0	2006-3-14	全頁　Nintendo Wi-Fi Connection →　ニンテンドーWi-Fi コネクションに修正 1.1　3.5　4.1～4　「ライバル」の概念を追加 1.3 用語に関する説明を修正 3.1　条件(1)に関する説明を修正しました。 3.2　条件(1)に関する説明を修正しました。 3.3　「友達の友達」に関する説明を修正しました。 4.2　条件に関する説明を修正しました。 4.3.1　条件(1)に関する説明を修正しました。 4.4.1　条件(1)に関する説明を修正しました。 4.4.2　友達の条件に(2)を追加しました。 全頁　その他、語句の修正
1.0.0	2005-11-02	初版発行

1　本文書について

1.1　本文書の見方と目的

ニンテンドーWi-Fi コネクションは任天堂が提唱する、既存のオンラインゲームとは異なる新しいネットワークプラットフォームです。本文書は、ニンテンドーWi-Fi コネクション対応ソフトを制作するにあたって要求される項目をまとめています。

本文書ではニンテンドーWi-Fi コネクションで想定されるプレイヤーのネットワーク上の相手を以下のように定義します（詳細は「ニンテンドーWi-Fi コネクションオーバービュー」参照）。

- **「友達」　…友達情報を交換した人**
- **「見知らぬ人」　…友達情報を交換していない人**
- **「ライバル」　…見知らぬ人の中からニンテンドーWi-Fi コネクションやすれちがい通信を通じて、友達情報を交換した人。友達よりも通信には制約が設けられる。**

また、通信相手との間柄が本文書でのどのように定義されているかについては、「3. 通信相手について」に明記されています。

相手に応じて、ニンテンドーWi-Fi コネクションへの準拠の基準を明確にすることで、既存のオンラインゲームに存在する障壁を取り除くことを実現しています。

本文書は、以下の目的で利用出来ます。

1. ニンテンドーWi-Fi コネクション対応ソフトの企画段階において、開発者がソフトに実装したい各機能を本文書に照らし合わせ、ニンテンドーWi-Fi コネクションに準拠しているかを検討することが可能です。この場合、目次から実装したい機能を調べ、該当箇所の詳細を確認します。
2. 各機能を実装する開発段階において、ニンテンドーWi-Fi コネクションに準拠するための必須項目と推奨項目(「1.2 ランク」参照)を参照することが可能です。この場合、ソフトに実装したい各機能を分解し、該当項目を判断して、適切な仕様を実装します。

本文書において、企画中のネットワークゲームコンテンツの該当項目が無い場合、既存のネットワークゲームの枠には収まらない Wi-Fi を利用した企画をお持ちの場合、内容等にご不明な点等がございましたら、お手数ですが弊社窓口までお問い合わせください。

1.2　ランク

本文書では、重要度に応じて以下のランクが定められています。

【ランクA】…必ず守らなければいけない条件

【ランクB】…推奨する条件

1.3 注意事項

本文書はニンテンドーWi-Fi コネクション対応ソフトを企画する段階から注意して頂きたい項目をガイドラインとして纏めています。プログラム関連のガイドラインにつきましては、「Nintendo Wi-Fi Connection プログラミングガイドライン for DS」を参照してください。

2　ニンテンドーWi-Fi コネクションでの基本事項

ニンテンドーWi-Fi コネクション対応ソフトを制作する際は、以下の条件を必ず守ってください。

【ランクA】

(1) ニンテンドーWi-Fi コネクションで通信相手とマッチメイクやコミュニケーションを行なう仕様を入れる場合、以下の機能を必ず実装してください。

・友達関係を構築する仕組み

・通信相手として「友達」のみ、もしくは「友達とライバル」のみを選択できる仕組み

※「友達とライバル」のみを選択できる仕組みにする場合、「ライバル」は「友達」と違い、やり取りに制限がありますのでご注意ください。

(2) 「ライバル」や「見知らぬ人」と通信する場合は、プレイヤーに「ライバル」や「見知らぬ人」との通信を開始することを明示的に選択させた上で通信を開始し、プレイヤーが意図せず「ライバル」や「見知らぬ人」と通信してしまう事を避けてください。

(3) 特定の個人からの悪意ある攻撃を防ぐため、「見知らぬ人」の中から特定の通信相手を指定出来ないようにしてください。仕様上、コミュニケーションや対戦・協力プレイを目的として「見知らぬ人」から通信相手を見つける必要がある場合は、「レベルが同じ人」等の不特定多数から抽出した上で、通信相手とオートマッチさせるようにしてください。

※ただし、「見知らぬ人」同士が相互に許可することで「ライバル」として、再プレイ時に相手を指定可能な関係を設定することができます。(3.5 参照)

(4) ニンテンドーWi-Fi コネクション対応ソフトで任天堂が提供する以外のサーバに接続する際は、直接または間接的に運用管理可能なサーバのみにアクセス（リンクを含む）を限定する処置をとって下さい。

(5) ニンテンドーWi-Fi コネクション対応ソフトでは、必ず任天堂の認証サーバにて認証するようにしてください。

(6) ニンテンドーWi-Fi コネクション対応ソフトでは、ネットワーク設定の簡便化、統一化を図るため、必ず任天堂提供の設定ユーティリティを組み込んでください。

※ROM タイプが LIMITED ROM の場合、組み込む必要はありません。

(7) 他社のプラットフォーム機器に対応するソフトとの通信を行ないたい場合、弊社にご相談の上で承認を受けてください。

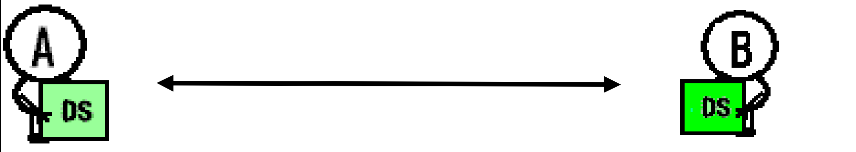
(8) ニンテンドーDSi ウェアでは、ニンテンドーWi-Fi コネクションに準じたネットワーク機能の使用について、データダウンロード機能のみ利用が許可されています。

※データダウンロード機能以外への対応が、コンテンツ価値を著しく向上させると判断できる場合には、許可される場合があります。データダウンロード機能以外へ対応したい場合、弊社窓口までお問い合わせください。

3　通信相手について

1.1 で示した「友達」「見知らぬ人」「ライバル」の関係を構築する手段は以下のとおりです。

3.1　DS ワイヤレスプレイで友達情報を交換した相手

通信相手との間柄	本文書での定義
	友達

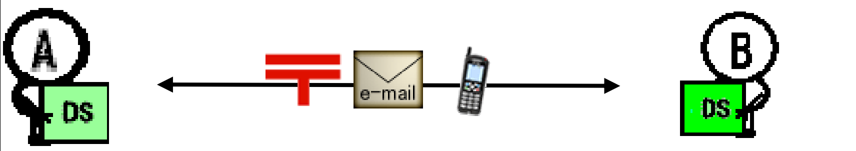
DS ワイヤレスプレイで友達情報を交換した相手を本文書では「友達」と定義します。ニンテンドーWi-Fi コネクションでは「友達」との通信を行うため、以下を満たす必要があります。

【ランクA】

(1)　「DS ワイヤレスプレイで友達情報を交換する」仕組みをゲームソフトに入れてください

ただし、ゲームの仕様上、DS ワイヤレスプレイを行わない場合は必要ありません

3.2　既存の通信手段（電子メール･携帯電話･郵便）で友達コードを交換した相手

通信相手との間柄	本文書での定義
	友達

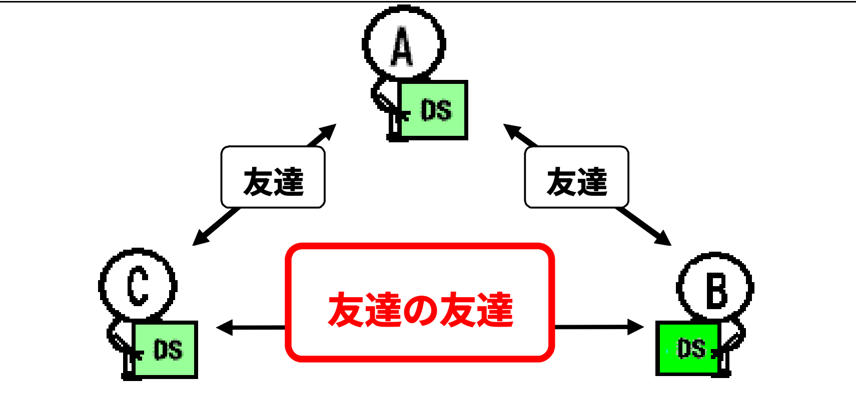
メールや電話などの既存の通信手段で友達コードを交換した相手を本文書では「友達」と定義します。

既存の通信手段で友達コードを交換した相手と通信を行なうため、以下を満たす必要があります。

【ランクA】

(1)　自分の「友達コード」を表示、および他人の「友達コード」を入力・保存する仕組みをゲームソフトに入れてください

3.3 Wi-Fi 通信で双方の共通の友達が仲立ちとなる「友達の友達」

通信相手との間柄	本文書での定義
	**友達の友達 ＝友達**

Wi-Fi 通信の通信相手で、同一のネットワーク上に共通の友達が存在する場合、この通信相手を本文書では「友達の友達」と定義します。「友達の友達」は、ニンテンドーWi-Fi コネクションでは「友達」と同じ間柄（関係）として扱われます。ただし、「友達の友達」関係にあるプレイヤー（上記Ｂ・Ｃ）は「見知らぬ人」であることを前提とします。

Wi-Fi 通信で「友達の友達」と通信を行なうには、以下を満たす必要があります。

【ランクＡ】

(1) Wi-Fi 通信で「友達の友達」の関係を「友達」に昇格する場合、「友達」関係を構築したいプレイヤー（上記Ｂ・Ｃ）は既に「友達」関係にある仲立ちするプレイヤー（上記Ａ）とネットワーク上で接続しているときにのみ、「友達」関係を構築したいプレイヤー同士が友達情報を交換出来るようにしてください。

(2) 「友達の友達」の関係を「友達」に昇格する場合、「友達」関係を構築することを相互のプレイヤーに明示するようにしてください。

3.4 双方に全く知らない相手

通信相手との間柄	本文書での定義
	**見知らぬ人**

友達情報を交換していない相手を本文書では「見知らぬ人」と定義します。

「見知らぬ人」と通信を行なうには、以下を満たす必要があります。

【ランクＡ】

(1) 「見知らぬ人」と通信する場合、プレイヤーにそのことを明示的に選択させるようにしてください。

(2) 「見知らぬ人」から「友達」に昇格しないようにしてください。（「見知らぬ人」が「友達の友達」の場合は、3.3 Wi-Fi 通信で双方の共通の友達が仲立ちとなる「友達の友達」の項目を参照してください）

3.5 双方知らない相手だが Wi-Fi コネクションやすれちがい通信で友達情報を交換した相手

通信相手との間柄	本文書での定義
	ライバル

「見知らぬ人」とのマッチメイク時などに Wi-Fi コネクション上で知り合い、互いに同意して「友達情報」を交換した相手を本文書では「ライバル」と定義します。「ライバル」を「友達」としてフレンドリストに登録することで、マッチメイクで再び出会うことが可能になりますが、「ライバル」との通信にはお互いに自由な発言などが出来ないなどの「見知らぬ人」と同程度の制限が課されます。

また、相手を指定したマッチメイクでは以下の関係も「ライバル」と同等に扱います。

・友達のライバル

・ライバルの友達

・ライバルのライバル

「ライバル」と通信を行なうには、以下を満たす必要があります。

【ランクＡ】

(1) 「ライバル」と通信する場合、プレイヤーにそのことを明示的に選択させるようにしてください。

(2) 「ライバル」から「友達」に昇格しないようにしてください。(相手が誰であれ友達となりたい場合は、必ず 3.1、3.2、3.3 にある友達関係の構築方法で関係を構築する必要があります。)

(3) 「ライバル」の登録確認は、マッチメイク成立直後ではなく一通りのプレイ（対戦、交換など）が終わってから確認するようにしてください。

(4) すれちがい通信によって「見知らぬ人」とライバル関係を構築する場合、すれ違い通信を行う前にライバル登録される旨を表示し、必ずプレイヤーの了解を得るようにしてください。

4 項目別ガイドライン

本章では、対応ソフトがニンテンドーWi-Fi コネクションに準拠するための項目について説明します。

4.1 コミュニケーション方法

文字またはそれに類するコミュニケーションの方法について、以下に説明しています。

4.1.1 キーワード式（チャット・メッセンジャー）

キーワード式とは、対応ソフト内であらかじめ準備された単語のみを利用して組み立てた文章を、プレイヤー同士がコミュニケーションの手段としてやりとり出来る機能のことをいいます。

具体的には、チャットやメッセンジャー等が該当します。

ネットワーク上の対象	準拠するか	準拠のための条件
友達	YES	(1)・(2)・(3)
ライバル	YES	(1)・(2)・(3)・(4)
見知らぬ人	YES	(1)・(2)・(3)・(4)

「友達」同士・「ライバル」同士・「見知らぬ人」同士のいずれでも、キーワード式を行なうことが出来ます。

ただし、キーワード式を行なうには以下の条件を満たす必要があります。

【ランクＡ】

(1) 発言者名を表示してください。

(2) 公序良俗に反する単語、他者を誹謗中傷するような単語は使用しないでください。また、個人を特定出来てしまうような単語の組み合わせが出来る限り無いようにしてください。

(3) サーバとなっているプレイヤーがネットワークから離脱したら終了してしまうような場合、該当プレイヤーが抜けるとそのコミュニケーションが終了する旨を明示する等、コミュニケーションの相手が不愉快な思いをすることを避けられるようにしてください。

また、「ライバル」同士及び「見知らぬ人」同士とのキーワード式を行なう場合には、以下の条件も併せて満たす必要があります。

【ランクＡ】

(4) プレイヤーが単語を作成出来ないようにしてください。

4.1.2 フリーワード式（チャット・メッセンジャー・掲示板・音声通信・画像）

フリーワード式とは、自由な表現を伝達する事ができる手段のことをいいます。

具体的には、文字、音声、画像等を使用したチャットやメッセンジャー、下記の掲示板等が該当します。

・ソフトメーカーが管理するサーバ上にある掲示板
・プレイヤーの所有する DS 本体がサーバとなり、プレイヤーが管理する掲示板

ネットワーク上の対象	準拠するか	準拠のための条件
友達	YES	(1)・(2)・(3)・(4)・(5)
ライバル	禁止	
見知らぬ人	禁止	

「友達」同士は、フリーワード式を行なうことが出来ますが、「ライバル」同士及び「見知らぬ人」同士のフリーワード式は、ごく一部の匿名性を持つことで行儀が悪くなるプレイヤーによって、その他多数のプレイヤーが不愉快な思いをすることがあり、心理的障害となり得る行為として原則禁止とします。

フリーワード式を行なうには以下の条件を満たす必要があります。

【ランクA】

(1) 発言者名（音声通信の場合は全参加者名）を表示してください。

(2) プレイヤー同士が良識の範囲内で情報のやりとりを行なう旨を、取扱説明書に記載してください。

(3) サーバとなっているプレイヤーがネットワークから離脱したら終了してしまうような場合、該当プレイヤーが抜けるとそのコミュニケーションが終了する旨を明示する等、コミュニケーションの相手が不愉快な思いをすることを避けられるようにしてください。

また、音声通信の場合は以下の条件も満たす必要があります。

(4) プレイヤーが任意で音声の「送信」を OFF できるようにしてください。

【ランクB】

(5) プレイヤーが任意で音声の「受信」を OFF できるようにしてください。

4.2 アイテム･キャラクター等のデータ送受信

アイテムやキャラクター等のデータを送受信することを実装する場合について、以下に説明しています。

4.2.1 ピアツーピアのアイテム･キャラクター等のデータ交換

ピアツーピアのデータ交換とは、ネットワークを経由してプレイヤー同士が直接データを渡したり、受け取ることをいいます。

ネットワーク上の対象	準拠するか	準拠のための条件
友達	YES	なし
ライバル	YES	(1)・(2)・(3)・(4)
見知らぬ人	YES	(1)・(2)・(3)・(4)

「友達」同士・「ライバル」同士・「見知らぬ人」同士のいずれでも、ピアツーピアのアイテム・キャラクター等のデータ交換を行なうことは出来ます。

ただし、「ライバル」及び「見知らぬ人」とピアツーピアデータ交換を行なうには以下の条件を満たす必要があります。ゲームの仕様上、条件を満たす事が難しい場合は弊社窓口までご相談ください。

【ランクA】

(1) ユーザーが名前を付けたデータを交換する場合は、不正な名前のチェックを行ってください。

(2) 名前を付ける以外でユーザーが作成したデータ（マップ、エンブレム等）を交換する事は禁止します。

(3) データ交換を行うことで手元にデータが残らない場合は、交換というアクションを行なう度にプレイヤー双方の合意を得てから交換を行なってください。またその際、プレイヤーに対して大切なデータを失うことになる旨を明示してください。

(4) データ交換を行なうことで手元にデータが残らない場合は、不用意または故意の通信切断によるデータ消失を避けるために、交換中の状態をプレイヤーに明示してください。また、交換が完了した時点で、その旨をプレイヤーに対して通知してください。

4.2.2 サーバへのアップロード

サーバへのアップロードとは、ソフトメーカーが管理するサーバ領域に不特定多数のプレイヤーが直接アクセス出来るシステムを作成し、そこにプレイヤーがアイテム・キャラクター等のデータを送ることをいいます。

ただし、上記のサーバへのアップロードを行なうには以下の条件を満たす必要があります。

【ランクA】

(1) 編集可能かつ不特定多数のプレイヤーが直接見ることの出来るデータをアップロードする際には、サーバ側でチェック可能なものとしてください。チェックするタイミングや方法については問いません。

(2) サーバを運営する際は、プレイヤーがアップロードしたデータが公序良俗に反していたり、また故意に改ざんされたもので無いことを確認した上で、適切な対応をしてください。ただし、ゲーム性の問題から本条件を満たすことがどうしても難しい場合は、弊社窓口までご相談ください。

(3) 公序良俗に反したり、他者を誹謗中傷したりする内容及び他者の個人情報を含むデータをアップロードしてはいけない旨を、取扱説明書に記載してください。

(4) データの消失によってゲームの進行に問題が出る場合、不用意または故意の通信切断によるデータ消失を避けるために、アップロード中は、その状態をプレイヤーに明示してください。また、アップロードが完了した時点で、その旨をプレイヤーに対して通知してください。

【ランクB】

(5) プレイヤーが任意に通信を中止できるように、アップロードの途中でキャンセル出来るようにしてください。

4.2.3 サーバからのダウンロード

サーバからのダウンロードとは、ソフトメーカーが管理するサーバ領域に不特定多数のプレイヤーが直接アクセス出来るシステムを作成し、そこからプレイヤーがアイテム・キャラクター等のデータを取得することをいいます。

「友達」同士・「ライバル」同士・「見知らぬ人」同士のいずれでも、サーバからのデータのダウンロードが出来ます。

ただし、サーバからのダウンロードを行なうには以下の条件を満たす必要があります。

【ランクA】

(1) サーバを運営する際は、プレイヤーがダウンロード出来るデータが公序良俗に反していたり、また故意に改ざんされたもので無いということを確認してください。ただし、ゲーム性の問題から本条件を満たすことがどうしても難しい場合は、弊社窓口までご相談ください。

(2) データの消失によってゲームの進行に問題が出る場合、不用意または故意の通信切断によるデータ消失を避けるために、ダウンロード中は、その状態をプレイヤーに明示してください。また、ダウンロードが完了した時点で、その旨をプレイヤーに対して通知してください。

【ランクB】

(3) プレイヤーが任意に通信を中止できるように、ダウンロードの途中でキャンセル出来るようにしてください。

4.3 実行ファイルのダウンロード

実行ファイルとは、対応ソフトにて機能追加やソフトプログラムの一部の修正を目的に既存のプログラムに組み込む形式のものです。ダウンロードは制作側が管理するサーバ領域からプレイヤーが該当するファイルを取得することを指します。

ただし、実行ファイルのダウンロードを行なうには以下の条件を満たす必要があります。

【ランクA】

(1) 実行ファイルは、既存のプログラムに組み込む形式のみとしてください。また、実行ファイル単体でひとつのゲームソフトが成り立つようなものについては、任天堂までご相談ください。（スクリプトにより動作させる場合も含みます。）

(2) 実行ファイルを読み込むシステムは、サーバのなりすましや不正なファイルの実行がないようにしてください。

(3) データの消失によってゲームの進行に問題が出る場合、不用意または故意の通信切断によるデータ消失を避けるために、ダウンロード中は、その状態をプレイヤーに明示してください。また、ダウンロードが完了した時点で、その旨をプレイヤーに対して通知してください。

【ランクB】

(4) プレイヤーが任意に通信を中止できるように、ダウンロードの途中でキャンセル出来るようにしてください。

4.4 対戦プレイ･協力プレイ

対戦プレイ・協力プレイを実装したい場合について、以下に説明しています。

4.4.1 プレイヤー同士の対戦プレイ又は協力プレイ（ＤＳカードのバックアップデータへ影響がない場合）

プレイヤー同士がゲーム内で対戦したり、もしくは協力してイベントをクリアするなどの複数人プレイのうち、オフラインプレイ時のバックアップデータには影響しないケースを指します。

ネットワーク上の対象	準拠するか	準拠のための条件
友達	YES	なし
ライバル	YES	(1)
見知らぬ人	YES	(1)

「友達」同士・「ライバル」同士・「見知らぬ人」同士のいずれでも、オフラインプレイ時のバックアップデータへ影響がない場合は原則的に対戦／協力プレイを行なうことが出来ます。

ただし、「ライバル」同士及び「見知らぬ人」同士との対戦／協力プレイを行なう場合には、以下の条件を満たすことを推奨します。

【ランクＢ】

(1) 「負けかけると途中で回線を切る」等の行儀の悪いプレイヤーに関しては、プレイ中の切断回数や相手からの評価等の情報をマッチメイクのフィルタリング条件として、プレイヤーが不愉快な思いをすることを出来るだけ避けられるようにしてください。

【ランクＡ】

(2) (1)を実装した場合は、その仕様をユーザーにゲーム内、もしくは取扱説明書等で明示してください。

4.4.2 プレイヤー同士の対戦プレイ又は協力プレイ（ＤＳカードのバックアップデータへ影響がある場合）

プレイヤー同士がゲーム内で対戦したり、もしくは協力してイベントをクリアするなどの複数人プレイのうち、オフラインプレイ時のバックアップデータへ影響があるケースを指します。

ネットワーク上の対象	準拠するか	準拠のための条件
友達	YES	(1)・(2)
ライバル	YES	(1)・(2)・(3)
見知らぬ人	YES	(1)・(2)・(3)

「友達」同士・「ライバル」同士・「見知らぬ人」同士のいずれでも、オフラインプレイ時のバックアップデータへ影響がある場合は原則的に対戦／協力プレイを行なうことが出来ます。

ただし、上記の対戦／協力プレイを行なう場合は、以下の条件を満たす必要があります。

【ランクＡ】

(1) ニンテンドーWi-Fi コネクションに接続してプレイしたことで、１人プレイ時に致命的な影響の出る場合、ニンテンドーWi-Fi コネクションに接続する前の状態にバックアップデータを復旧出来るようにして下さい。但し、システム上のプレイヤー管理情報（接続回数等）についてはその限りではありません

(2) バックアップデータを上書きして保存する場合、上書き保存を行なう前に、以前のデータが失われてしまう旨をプレイヤーに通知してください。

また、「ライバル」同士及び「見知らぬ人」同士との上記の対戦／協力プレイを行なう場合には、以下の条件もあります。

【ランクＢ】

(3) 「負けかけると途中で回線を切る」等の行儀の悪いプレイヤーに関しては、プレイ中の切断回数や相手からの評価等の情報をマッチングのフィルタリング条件として、プレイヤーが不愉快な思いをすることを出来るだけ避けられるようにしてください。

【ランクＡ】

(4) (3)を実装した場合は、その仕様をユーザーにゲーム内、もしくは取扱説明書等で明示してください。

5 その他

5.1 マッチメイク

マッチメイクとは通信相手を選択することを指します。マッチメイクを行なう場合、以下の条件を満たす必要があります。

5.1.1 見知らぬ人とのマッチメイク

【ランクA】

(1) 「見知らぬ人」とマッチメイクする場合、通信相手をプレイヤーに選ばせることなく、ゲームソフト側で自動的に選択する（＝オートマッチ）ようにしてください。自動的に選択する条件は、ゲームソフト側で決めてください。

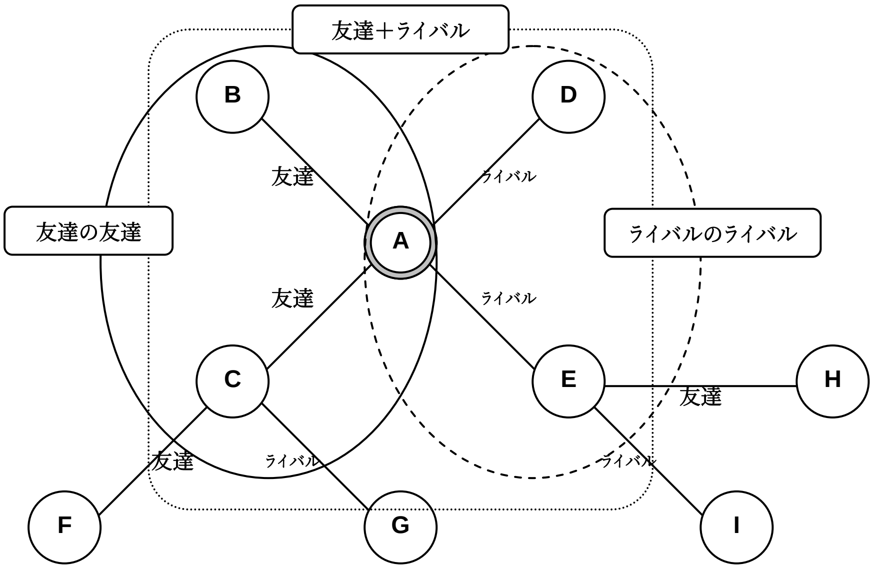
(2) 「見知らぬ人」とオートマッチをする場合、特定の相手とオートマッチで出会う確率を上げることについては特に問題ありませんが、マッチメイク相手が固定化されるほど確率を上げることは避けてください。また、通信したくない相手とオートマッチで出会う確率を下げることは問題ありません。

5.1.2　友達、ライバルとのマッチメイク

友達やライバルを指定してマッチメイクする際は、以下の条件を満たしてください。

【ランクA】

（１）下図は A を中心とした友達、ライバルの関係図になります。このとき、B から見た C は友達の友達となるため、A が親となって友達の友達までを含んだマッチメイクを行った場合、含まれる範囲は「友達の友達」の円（A・B・C）になります。この時、友達とのマッチメイクにライバルを含める事、ライバルとのマッチメイクにライバルのライバルを含める事ができるので、マッチメイクにライバルを含める場合は「友達＋ライバル」の四角（A・B・C・D・E）までをマッチメイクの相手に含める事ができます。また、ライバルだけのマッチメイクを行う際も、ライバルのライバルをマッチメイク相手に含める事ができるので、「ライバルのライバル」の円（A・D・E）までがマッチメイク範囲となります。
しかし、Wi-Fi コネクションにおいて F・G・H・I は友達の友達、ライバルのライバル以上の遠い関係（B から見た F は友達の友達の友達、D から見た I はライバルのライバルのライバル）になるため、相手を指定したマッチメイクに含める事は禁止されています。
※　DWC ライブラリを使用したマッチメイクでは上記の条件は自動的に満たされますので、特に意識していただく必要はありません。



（２）マッチメイク後の相手との関係は「友達の友達」は「友達」、「ライバルのライバル」「友達のライバル」「ライバルの友達」は「ライバル」として扱ってください。
なお、この関係は共通の「友達」、「ライバル」がマッチメイクしたグループから抜けたとしても、グループが解散するまで継続しても構いません。

5.2 評価システム

※ 「評価システム」は、ニンテンドーWi-Fi コネクション対応ソフトでは必須の機能ではありません。
プレイヤーが通信相手への評価を行なう場合は、以下の条件を満たす必要があります。

【ランクA】

(1) 故意に悪評を立てることを防ぐために、良いことをプラス評価することのみを行ない、悪いことをマイナス評価することはしないでください。

(2) 接続回数と評価数の両方を表示する等で、初めてのプレイヤーか評価の低いプレイヤーかを区別できるようにしてください。単純に接続回数の少ないプレイヤーが、評価が低いプレイヤーとして扱われないように注意してください。
(1) の項目により、接続回数が少ないプレイヤーは必然的に評価値が低くなる傾向があります。「評価値が低い＝評価が低い」とユーザーに判断されてしまうと、接続回数の少ないプレイヤーは全て評価の低いプレイヤーとなってしまうためです。

(3) 評価した値は、ゲーム毎に独立させてください。